A3Learning

Welcome

The A3Learning project

Learning Anywhere, Anytime, from Anyone

A3Learning

Learning Anywhere, Anytime, from Anyone

Modulo 5 – Feedback e pianificazione

Unità 5.4 – Esercizi pratici

Simeon Toptchiyski – Bulgarian Development Agency

Agenda

- Obiettivi
- Esercizio pratico 1: Usa Kahoot per insegnare
- Esercizio pratico 2: utilizzare Moduli Google per creare un quiz

Obiettivi dell'unità

Al termine di questa unità sarete in grado di:

-
- Lavorare con Kahoot
- Analizzare il feedback e adattare l'insegnamento e/o le azioni ai singoli casi
- Utilizzare Canvas, imparando l'impostazione di un nuovo corso, l’avvio del progetto pilota e l'analisi del feedback

Esercizio pratico 1: Usa Kahoot per insegnare

Obiettivo: aiutare gli educatori e le educatrici a imparare a usare Kahoot! per creare quiz coinvolgenti e attività di apprendimento interattive e per utilizzare i contenuti creati dalla classe per una comprensione più profonda e un apprendimento guidato da pari.

Panoramica dei compiti: creerete un quiz Kahoot! per la vostra classe,e guiderete la vostra classe a creare i propri quiz e facilitare una sessione Kahoot! per valutare il coinvolgimento e la comprensione.

Esercizio pratico 1: Linee guida

1. Vai su Kahoot.com nel tuo browser.
2. Se hai già un account fai il login (puoi anche accedere con il tuo account Google, account Microsoft o Apple).
3. Accedi gratuitamente tramite e-mail o gli account sopra menzionati.
4. Questo video può aiutarti se non conosci Kahoot: https://youtu.be/bWyMNUVJcgw?t=0

Esercizio pratico 1: Linee guida

5. Crea un semplice quiz utilizzando il pulsante "Crea" nell'angolo in alto a destra dello schermo.
6. Clicca su Kahoot per creare un quiz.
7. Individua in alto a sinistra il pulsante "Aggiungi domanda".
8. Non dimenticare di fare clic sulla risposta giusta.
9. Una volta creato, condividi con la classe il link o ottieni il codice QR. Puoi anche usare "Assegna" per l'insegnamento non in presenza.
10. Chiedi a un piccolo gruppo di eseguire il quiz e di osservare i risultati.

Esercizio pratico 1: Linee guida

Pilota con piccolo gruppo di 3-5 persone.

- Ricevi feedback dal gruppo. Chiedi loro se gli è piaciuto il gioco, cosa non gli è piaciuto, se hanno imparato qualcosa.
- Se necessario, modifica il quiz.

Esercizio pratico 1: Linee guida

Analizza i risultati e modifica di conseguenza

- Cerca degli schemi.
- Quanto bene gli studenti imparano usando i quiz gamificati?
- Controlla il coinvolgimento della classe.
- Controlla la difficoltà del quiz e se ci sono problemi di comprensione su alcune domande.
- Adatta il tuo quiz in base ai dati raccolti.

Esercizio pratico 1: Linee guida

- Condividi con i tuoi colleghi e colleghe le tue scoperte. Includi alcune delle tue note di feedback.
- Discuti altri possibili usi di Kahoot, potrebbe essere in altre discipline.
- Esplora il sito di Kahoot per trovare altri quiz pertinenti al tuo argomento e trarre ispirazione o utilizzare migliaia di Kahoot gratuiti creati per il pubblico.

Esercizio pratico 2 – Usa Google Forms per creare un quiz

- **Obiettivo**: aiutare educatrici e educatori a utilizzare Google Forms online per creare quiz e valutare le prestazioni della classe.
- **Panoramica**: creerete quiz e li utilizzerete per valutare le prestazioni e migliorare il processo educativo complessivo.

Esercizio pratico 2 – Linee guida

1. Accedi o crea un account Google.
2. Seguendo le istruzioni fornite nel modulo 5.2, inizia a creare il tuo quiz.
3. Crea almeno 10 domande.
4. Aggiungere a ogni domanda un valore/punteggio.
5. Fornisci un feedback alla classe utilizzando i grafici nella sezione "Risposte" del quiz.
6. Identifica eventuali aree che potrebbero richiedere ulteriore lavoro/studio per la tua classe.

Esercizio pratico 2 – Linee guida

7. Crea e utilizza i forum di discussione per il feedback di colleghi e docenti utilizzando Google Forms.
8. Configura le notifiche per la classe:
   - Informa la classe di andare al link che hai ricevuto da Google Forms.
   - Imposta il campo obbligatorio per il nome o l’email.

Rivedi e rifletti sul quiz creato.

Esercizio pratico 2 – Linee guida

Analizza i risultati e modifica di conseguenza

- Cerca degli schemi.
- Quanto bene gli studenti imparano usando i quiz gamificati?
- Controlla il coinvolgimento della classe.
- Controlla la difficoltà del quiz e se ci sono problemi di comprensione su alcune domande.
- Adatta il tuo quiz in base ai dati raccolti.

Esercizio pratico 2 – Linee guida

- Condividi con i tuoi colleghi e colleghe le tue scoperte. Includi alcune delle tue note di feedback.
- Discuti altri possibili usi di Kahoot, potrebbe essere in altre discipline.
- Esplora il sito di Kahoot per trovare altri quiz pertinenti al tuo argomento e trarre ispirazione o utilizzare migliaia di Kahoot gratuiti creati per il pubblico.

Esercizi pratico 2 – condividi con noi!

Dopo aver completato questo compito, condividi con noi il tuo lavoro!

Puoi aiutare tutta la Community di A3Learning.

Referenze

- *A3Learning Competence Model for Teachers and Educators;*
- *Redecker, C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466*

A3Learning

Co-funded by the European Union

https://a3learning.eu/

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

BDA Bulgarian Development Agency

deepblue consulting & research

EPMA EUROPEAN PROJECTS & MANAGEMENT

INOVA+

Consorzio Roma